

Järjestelmäkehittäminen käyttäjälähtöisesti

Case Suomen Agilityliitto ry

LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Liiketalouden ja matkailun ala
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Opinnäytetyö AMK
Kevät 2018
Jemina Immonen

Lahden ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittelyn koulutus

Immonen, Jemina:

Järjestelmäkehittäminen
käyttäjälähtöisesti
Case: Suomen Agilityliitto

Tietojenkäsittelyn opinnäytetyö, 29 sivua, 16 liitesivua

Kevät 2018

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyössä tarkastellaan loppukäyttäjän osallistamista Suomen Agilityliiton uuden kilpailu- ja tulosjärjestelmän suunnittelussa. Työ on yhdistelmä toiminnallista opinnäytetyötä ja kvalitatiivista tutkimusta. Työ on toteutettu toimeksiantona Suomen Agilityliitolle toukokuusta 2017 lokakuuhun 2017.

Opinnäytetyö on jaettu viiteen osaan: johdantoon, tutkimuksen tavoitteeseen ja aiherajaukseen, tutkimuksen kannalta oleellisiin palvelumuotoilun termeihin ja työkaluihin, toiminnalliseen osuuteen ja yhteenvetoon.

Työn aiheena oleva järjestelmä ei ollut opinnäytetyön aikana sellaisessa vaiheessa, että tutkimuksessa olisi voitu seurata sen koko elinkaarta suunnittelusta implementointiin ja sen onnistumisen mittaamiseen. Tämän vuoksi keskityin työssäni lähinnä käyttäjälähtöisen kehittämisprojektin aloitukseen, mutta varsinainen tulosten tutkinta on puutteellinen.

Tutkimustuloksissa todettiin, että loppukäyttäjän osallistaminen järjestelmäkehittämisessä auttaa tilaajaa määrittelemään palvelun tavoitteet ja keinot niihin pääsemiseksi.

Asiasanat: järjestelmäkehittäminen, käyttäjälähtöinen suunnittelu, UX-suunnittelu

Lahti University of Applied Sciences
Degree Programme in Information Technology

IMMONEN JEMINA: User-oriented design in IT-system
development
Case: Finnish Agility Association

Bachelor's Thesis in Information Technology, 29 pages, 16 pages of
appendices

Spring 2018

ABSTRACT

The purpose of this thesis is to explore the effects of user-oriented design in IT-system development for Finnish Agility Association. It is a combination of practice-based thesis and qualitative research done in May 2017 to October 2017.

Thesis is split in five parts: introduction, the goal and theme of the study, terminology relevant to the study, functional part and summary.

The IT-system in question was not fully ready when I finished my thesis. Therefore I was unable to examine the full life cycle of user-oriented system development from design to implementation. As a result, I have focused more on starting and developing a user-oriented IT-system, but the actual analyzing section is insufficient in the bigger picture.

The study results show, that having the end user involved in the development helps with setting goals for the IT-system and ways to get there whilst being financially and resourcefully efficient.

Key words: systems development, user-oriented design, UX-design

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
1.1	Miten valitsin tämän aiheen?	1
1.2	Opinnäytetyön taustaa ja kohdeyritys	2
1.3	Opinnäytetyön rakenne	4
2	TUTKIMUS	5
2.1	Tutkimuksen tavoitteet ja aiheen raja	5
2.2	Tutkimusmenetelmät ja aineisto	5
3	KÄYTTÄJÄLÄHTÖINEN SUUNNITTELU	7
3.1	Mitä palvelu on?	7
3.2	Opinnäytetyön kannalta olennaista termistöä	7
3.2.1	Palvelumuotoilu	8
3.2.2	Käyttäjäkokemus, asiakaskokemus	9
3.2.3	Sidosryhmät	10
3.2.4	Fokusryhmät	10
3.2.5	Käyttäjäprofiili	10
3.2.6	Palvelupolku	10
3.2.7	Kosketuspiste	10
3.2.8	Ideointi, brainstorming	11
3.2.9	COCD-laatikko	11
4	TOIMINNALLINEN OSUUS	12
4.1	Sidosryhmät	12
4.1.1	Toimisto	12
4.1.2	Tuomarit	12
4.1.3	Jäsenseurat	13
4.1.4	Kilpailijat	13
4.1.5	Harrastajat	13
4.2	Työpajat	14
4.2.1	Toimistotyöntekijät 5.6.2017	14
4.2.2	Seuratoimijat 7.6.2017	17
4.2.3	Agilitytuomareiden työpaja 8.6.2017	20
4.3	Projektin aloitus	21
4.3.1	Tarvemäärittely	21
4.3.2	Kilpailutus	22

5	YHTEENVETO	24
5.1	Tutkimustulokset	24
5.2	Pätevyys ja yleistettävyyys	24
5.3	Jatkotutkimusehdotukset	25
5.4	Oman oppimisen reflektointi	25
	LÄHTEET	27
	LIITTEET	30

1 JOHDANTO

1.1 Miten valitsin tämän aiheen?

Asiakaskeskeinen ajattelu ja sen implementointi on kiinnostanut minua pitkään. Yritysten strategiat tuntuvat sisältävän lähes poikkeuksetta sanat ”asiakaslähtöinen” ja ”asiakkaan kanssa”, mutta kuluttajanäkökulmassa törmään harvoin konkreettisiin tekoihin tämän agendan eteen. Välillä tuntuu, että asiakaslähtöisyydestä on tullut vain yksi liiketoiminnan trendisana muiden joukkoon, mutta itse asiakas on unohtunut yrityksen arvoja kuvaavaan julisteeseen täytelauseeksi.

Ammattikorkeakoulututkintoni alussa tiesin, että haluan tehdä aiheesta opinnäytetyöni, mutta haluaisin sisällyttää siihen vielä ennalta määrittelemättömässä mittakaavassa sydäntäni lähellä olevan agilityharrastuksen tai vapaaehtoistoiminnan nuorisotoiminnan parissa. Molemmilla on hyvin samankaltaiset lähtökohdat — henkilö- ja raharesurssit ovat vähissä, joten halvalla pitäisi saada hyvää ja usein nopeasti.

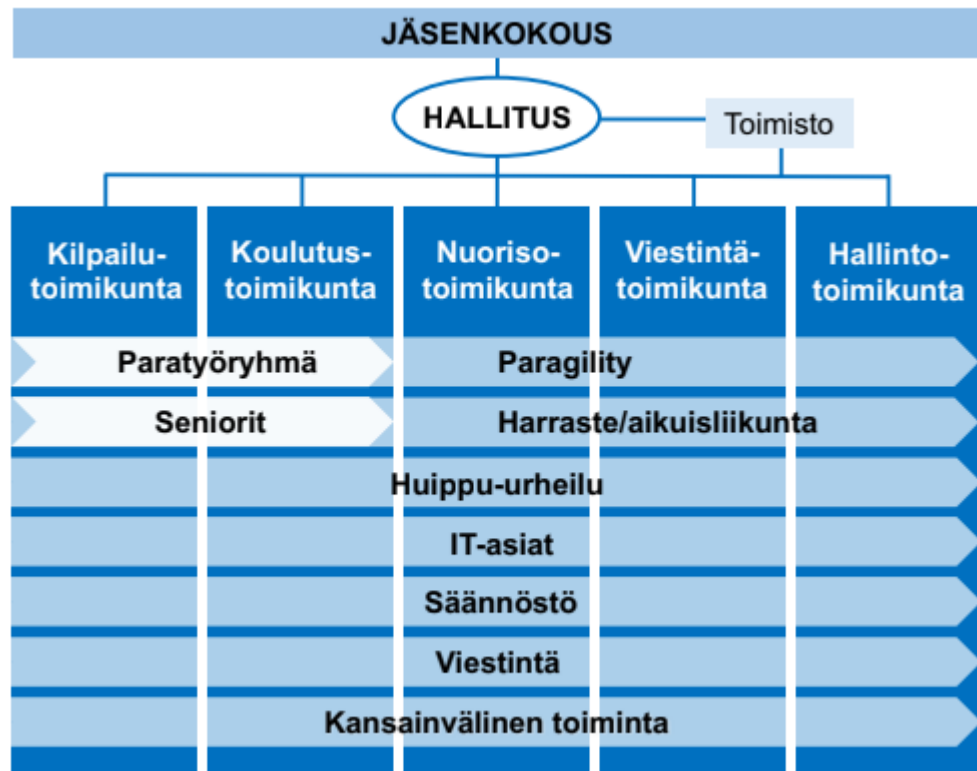
Keväällä 2017 etsintäni opinnäytetyön aiheen suhteen johdatti minut Tampereelle Suomen Agilityliiton kehittämispäivään. Päivän aikana sain kuulla, että yhdistys on uusimassa toimintansa keskeistä järjestelmää – kilpailu- ja tulosjärjestelmää. Uudistuksen tarkoituksena olisi tuoda yhdistys digimaailmassa 2010-luvulle, tehdä järjestelmästä aidosti asiakaskeskeinen ja käyttäjilleen innostava. Järjestelmän tulisi vähentää työntekijöiden käytössä olevien järjestelmien määrää merkittävästi ja tämän kautta auttaa resurssien uudelleenohjauksessa. Kävimme kehittämispäivän työpajoissa läpi silloisen järjestelmän kipukohtia ja tunnistin omat tuskailuni monissa – järjestelmän jäykkä käytettävyyys mobiililaitteella, ulkoasu kuin tuulahdus menneisyydestä ja kilpailustarttien maksujen moniaskelinen toiminta.

Muutaman sattuman ja sähköpostin jälkeen sain työharjoittelupaikan Suomen Agilityliitosta vuoden 2017 toukokuusta marraskuuhun. Harjoitteluni tarkoituksena olisi avustaa kilpailu- ja tulosjärjestelmän uudistamisessa osallistamalla loppukäyttäjiä projektin alusta asti. Lopuksi työnkuvani ja vastuuni laajenivat tästä, mutta pidin käyttäjälähtöisen lähestymisen työni punaisena lankana. Työ itsessään oli hyvin laaja-alaista ja sykleittäin etenevää, jonka vuoksi kokonaisuuden hahmottaminen oli välillä hankalaa ja uskon sen näkyneen hieman työni lopputuloksessa.

Tämä on ensimmäinen kerta, kun osallistun näin laajan tietojärjestelmän perusteelliseen uudistamiseen. Tein myös ensimmäistä kertaa itsenäisesti palvelumuotoilun keinoja hyödyntäneen käyttäjäkokemuksen suunnitteluprojektin. Työelämän tuoman kokemuksen puute niin käyttäjälähtöisen projektin kuin ylipäätään projektin hallinnasta tuotti matkalla töyssyjä tielle. Tiukalle vedetyt aika-, henkilö- ja raharesurssit toivat omat haasteensa projektiin, mutta uskon, että järjestelmässä nähdään suunnittelutyöni hedelmänä syntyneitä elementtejä, kunhan järjestelmä julkaistaan ensimmäistä kertaa kokonaisuudessaan sellaisena kuin se on suunniteltu.

1.2 Opinnäytetyön taustaa ja kohdeyritys

Suomen Agilityliitto ry. (myöhemmin "SAGI") on vuonna 2006 perustettu suomalaisen koiragilityurheilun kattojärjestö. Yhdistyksellä on jäsenyhdistysten valitsema hallitus sekä kolme palkallista toimistotyöntekijää. Jäsenjärjestöjä SAGIlla on 255, joissa on yhteensä noin 70 000 koiraharrastajaa (Suomen Agilityliiton vuosikertomus 2016). SAGI on Suomen Kennelliiton ja Olympiakomitean jäsen.



KUVA 1. SAGIn organisaatiokartta (Suomen Agilityliitto 2017, sisäisen viestinnän materiaalipankki)

SAGilla on käytössä useita erilaisia järjestelmiä, joista merkittävässä roolissa on sen toteuttama kilpailu- ja tulosjärjestelmä (KITU). Tämän lisäksi käytössä on SAGIn oma intra toimistolle, jäsenseuroille ja tuomareille, Sporttirekisteri toimistolle ja jäsenseuroille sekä lisenssimyyntiin tarkoitettu Suomisport toimistolle, harrastajille, kilpailijoille ja tuomareille. Opinnäytetyöni aiheena olevan kilpailu- ja tulosjärjestelmän uudistamisen tarkoitus on muun muassa vähentää käytettävien järjestelmien määrää. Kilpailu- ja tulosjärjestelmä ja Suomisport mahdollistavat SAGIn käytettävissä olevien henkilöresurssien mahdollisimman tehokkaan hyödyntämisen ja järjestelmän käyttö on sekä nopeampaa, että mielekkäämpää kaikille loppukäyttäjille.

Jäsenyhdistykset äänestivät SAGIn kevätkokouksessa 2017 mittavista sääntöuudistuksista, jotka Suomen Kennelliiton valtuusto vahvisti omassa kokouksessaan marraskuussa 2017. Nämä sääntömuutokset toivat paineen kilpailu- ja tulostajärjestelmän kokonaisvaltaiseen uusimiseen, koska SAGIn silloisessa kilpailu- ja tulostajärjestelmässä olisi ollut mahdotonta esimerkiksi hallinnoida sääntömuutoksen uusiin sähäluokkiin liittyviä koira- ja kilpailutietoja sekä uusia kilpailumuotoja. SAGIn hallitus ja IT-työryhmä totesivat, että liiton resursseihin nähden kilpailu- ja tulostajärjestelmä tulisi uudistaa kokonaan, jotta kansallista kilpailutoimintaa voidaan jatkaa ja kehittää.

1.3 Opinnäytetyön rakenne

Varsinaisen opinnäytetyöosuuden ensimmäisessä osassa käsittelen tutkimuksen tavoitteita, aihearajausta, käytettyjä tutkimusmenetelmiä ja aineistoa.

Toinen osa käsittelee opinnäytetyöni kannalta keskeisiä palvelumuotoiluun ja digitaaliseen liiketoimintaan liittyviä käsitteitä ja ilmaisuja. Tämän tarkoituksena on kasvattaa lukijan ymmärrystä työni kannalta tärkeimmistä palvelumuotoilun termeistä.

Kolmannessa osassa siirryn teoriasta käytäntöön syventymällä kohdeyritykseen, sen sidosryhmiin ja opinnäytetyön toiminnalliseen osuuteen.

Tutkimuksen yhteenvedon, tulokset, pätevyiden ja jatkotutkimusehdotukset käsittelen viimeisessä kappaleessa.

2 TUTKIMUS

2.1 Tutkimuksen tavoitteet ja aiheen raja

Toiminnallisen opinnäytetyön ohessa tehdyn tutkimuksen tavoitteena on tarkastella tapoja käyttäjien osallistamiseen voittoa tavoittelemattoman urheilulajiliiton uudistaessa toimintansa keskeisen tietojärjestelmän. Aihe on mielestäni kiinnostava erityisesti siksi, että yhdistyksen varainkeruuhankinnan tavan vuoksi oli äärimmäisen tärkeää, että toteuttava järjestelmä vastaisi jo alusta lähtien käyttäjien tarpeeseen. Tarkkaan tutkittu ja suunniteltu työ auttaa yhdistystä kohdistamaan käytettävissä olevat resurssinsa mahdollisimman tehokkaasti päästäkseen päämääräänsä, kun toiminnalleen tärkeää työhalua hankitaan ostopalveluna.

Kantava tutkimuskysymykseni on ”Miten loppukäyttäjiä osallistettiin Suomen Agilityliiton kilpailu- ja tulosjärjestelmän suunnittelussa”.

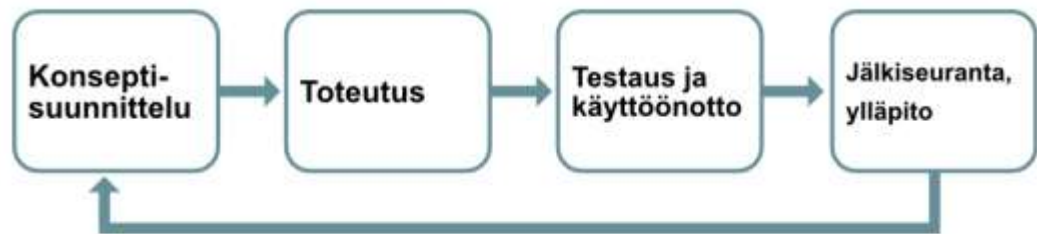
2.2 Tutkimusmenetelmät ja aineisto

Tämän tutkimuksen kvalitatiivisen osuuden menetelmiksi valikoin käytettävissä olevaan aikaan resurssitehokkaimmat menetelmät. Näitä ovat käyttäjäkokemuksen kuvaaminen palvelupolkujen avulla, sidosryhmille suunnatut käyttäjägallupit ja -kyselyt, ideointisessiot COCD-laatikon avulla sekä erilaiset sidosryhmähaastattelut. Haastattelut olivat muodoltaan ryhmä- ja yksilöhaastatteluja eikä näitä haastatteluja tallennettu.

Teoreettisessa osuudessa tutkin alan kirjallisuutta, tutkimuksia ja muiden opiskelijoiden opinnäytetöitä. Kirjallisuuskatsaukseni painottui lopulta pitkälti alan kirjallisuuteen.

Yllä mainittujen menetelmien lisäksi keräsin kohderyhmäorientoitunutta tietoa keskustelemalla harrastajien ja kilpailijoiden kanssa harjoituksissa ja kilpailuissa. Näitä keskusteluita ei tallennettu, mutta koin ne tärkeäksi osaksi työssäni. Keskusteluiden kautta saamani syvempi ymmärrys järjestelmän loppukäyttäjän kuluttajakäyttäytymisestä ja tarpeista auttoi minua myös kehittämään empaattisemman suhteen loppukäyttäjään.

Opinnäytetyön toiminnallinen osuus eli käytännön kehittämistyö tehtiin kaksivaiheisella tuotekehitysprosessilla, jota Irmeli Sinkkonen kuvailee kirjassaan 'Helppokäyttöisen verkkopalvelun suunnittelu' seuraavan kaavion avulla.



KUVA 2. Kaksivaiheisen tuotekehityksen kokonaisprosessi (Sinkkonen, Nuutila, Törmä 2009, 31)

3 KÄYTTÄJÄLÄHTÖINEN SUUNNITTELU

3.1 Mitä palvelu on?

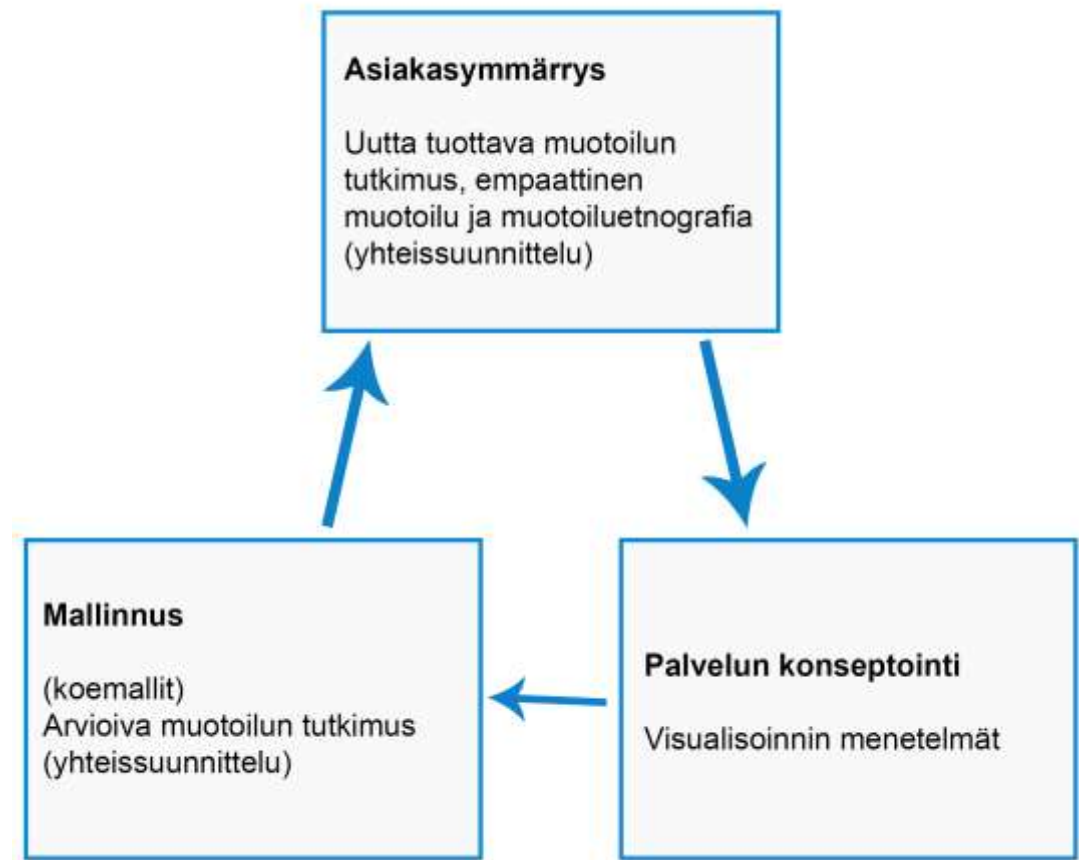
Palvelut syntyvät palveluntarjoajan ja käyttäjän välisestä vuorovaikutuksesta. Sen tavoitteena on täyttää käyttäjän tarpeet ja tuloksena tuottaa käytetty sekä suositeltu palvelu. Tähän tavoitteeseen pääseminen onnistuneesti edellyttää käyttäjälähtöisyyttä jo palvelun suunnitteluvaiheessa. (Stickdorn 2011, 36.)

Asiakkaat kokevat usein positiivisena, että heidät on huomioitu kehitystyössä ja alkuvaiheesta asti (Hassi, Paju, Maila 2015, 11).

3.2 Opinnäytetyön kannalta olennaista termistöä

Esittelen seuraavaksi opinnäytetyöni kannalta olennaista termistöä, jonka tarkoituksena on antaa lukijalle parempi ymmärrys käyttäjälähtöisyyden ja palvelumuotoilun maailmaan.

3.2.1 Palvelumuotoilu



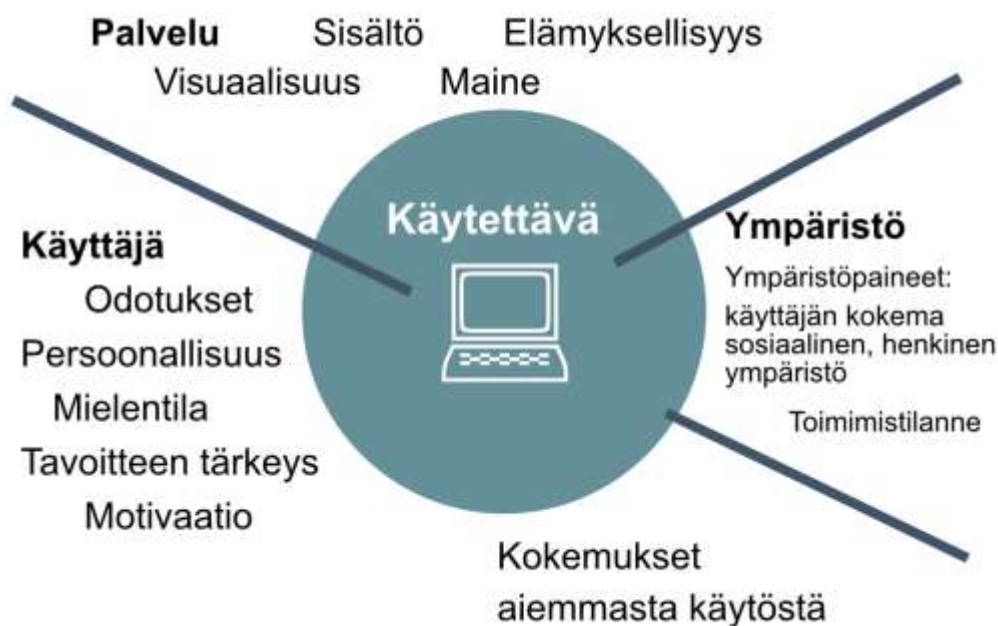
KUVA 3. Palvelumuotoilun prosessi (Miettinen 2011, 35)

Poikkitieteellisestä palveluiden kehittämisestä koostuvan palvelumuotoilun päämäärä on innovoida uusia palveluita sekä parantaa olemassa olevien palveluiden laatua. Sen tarkoituksena on tehdä palvelusta helppokäyttöinen ja nautittava asiakkaalle, mutta tehostaa myös palvelun tarjoavan yrityksen tai organisaation toimintaa. (Moritz 2005, 7.)

Muotoilullisen tuote- ja palvelukehityksen sydämessä on tunteellinen sitoumus eli henkilön kokemat tunteet. Käyttäjillä on taipumus inhimillistää eritoten digitaalisia tuotteita ja palveluita määrittäen niille inhimillisiä ominaisuuksia ja identifioituen niihin tunteellisella tasolla. Tämän vuoksi on kriittistä, että suunnittelutyössä ymmärretään ja eritoten empatisoidaan käyttäjää. (Kolko 2014, 5.)

3.2.2 Käyttäjäkokemus, asiakaskokemus

Käyttäjäkokemukseen vaikuttaa palvelun eri kosketuspisteissä käytävät tapahtumaketjut, mutta siihen voi myös vaikuttaa henkilön edeltävät kokemukset ja mielipiteet vastaavan palvelun käytöstä (Sinkkonen, Nuutila, Törmä 2009, 23).



KUVA 4. Käyttökokemukseen vaikuttavia tekijöitä (Sinkkonen, Nuutila, Törmä 2009, 24)

Kolmeen tasoon – toiminta, tunteet ja merkitys – jaettava asiakaskokemus tarkoittaa palvelun kykyä vastata asiakkaan tarpeeseen. Palvelun hahmotettavuus, saavutettavuus, käytettävyys, tehokkuus, monipuolisuus ja prosessien sujuvuus ovat myös osa näitä tasoja. (Tuulaniemi 2011)

Asiakaskäyttäytymistä ennakoivat ja muuttavat yritykset menestyvät usein kilpailijoitaan paremmin, koska he ovat implementoineet asiakaskeskeisen ajattelun palveluunsa (Arantola 2006, 77). Onnistuessaan digitaalisen palvelun kehitystyö tarjoaa jatkuvan vaihdannan ja avoimen dialogin palvelun loppukäyttäjän kanssa (Ruokonen 2016, 146).

3.2.3 Sidosryhmät

Sidosryhmiä ovat kaikki henkilöt ja ryhmät, jotka ovat kosketuksissa palvelun kanssa tai joihin palvelu vaikuttaa. Sidosryhmiä löytyy niin organisaation sisältä kuin ulkopuoleltakin ja tämän vuoksi heillä on usein eri tarpeita palvelun suhteen. (Dam, Siang, 2018.)

3.2.4 Fokusryhmät

Fokusryhmä on rajallisesta henkilömäärästä koostuva ryhmä, jossa henkilöt edustavat usein sidosryhmässään esiintyvää stereotyyppistä käyttäjää. (Morgan 1998, 1-2.)

3.2.5 Käyttäjäprofiili

Käyttäjäprofiilit ovat fiktiivisiä profiileja, jotka edustavat tietyn sidosryhmän stereotyyppistä käyttäjää. Käyttäjäprofiilien tarkoituksena on antaa suunnittelijalle näkemystä ja empatiakykyä sidosryhmän tarpeisiin ja kokemuksiin. (Smalley 2018.)

3.2.6 Palvelupolku

Palvelupolku on kosketuspisteistä koostuva sarja, joka tuo yksityiskohtaisen ja strukturoidun visualisoinnin käyttäjän kokemuksesta palvelun parissa (Stickdorn, Schneider 2011, 158). Palvelupolun tarkoitus on kuvata käyttäjän kulkua ja kokemusta palvelun aika-akselilla (Tuulaniemi 2011).

3.2.7 Kosketuspiste

Palvelupolun vaiheet eli palvelutuokiot koostuvat kosketuspisteistä. Nämä ovat niitä kohtia palvelussa, jossa käyttäjä on vuorovaikutuksessa palvelun kanssa. Toimintatavat, ympäristöt, esineet ja ihmiset ovat keskeisessä osassa kosketuspisteissä. (Tuulaniemi 2011.)

3.2.8 Ideointi, brainstorming

Ideoinnin tavoitteena on kehittää mahdollisimman paljon ratkaisuehdotuksia kehittämisen kohteena olevaan ongelmaan. Yleinen toimintatapa on lähestyä ongelmaa mahdollisimman kaukaa ja kritiikittömästi. Ideointiprosessin edetessä ideoinnin kohdetta tarkennetaan. Aluksi tuotetaan mahdollisimman paljon ideoita, jonka jälkeen niiden toteuttamiskelpoisuutta arvioidaan määritetyillä arviointiperusteilla. (Tuulaniemi, 2011.)

Ideointia voidaan käyttää työpajoissa jäänmurtajana, jonka tarkoituksena on luoda osallistujien välille rento ilmapiiri. Tämän ansiosta kynnys osallistua keskusteluun madaltuu. (Stickdorn, Schneider 2011, 180.)

3.2.9 COCD-laatikko

COCD-laatikko on työkalu, joka auttaa löytämään ideointisession tuloksena syntyneet lupaavimmat ja mahdollisesti täysin uudet ideat.

Laatikko koostuu kahdesta akselistä: idean omaperäisyys ja sen toteutushelppeus. (IK Innoveer 2018.)

	Normaali	Omaperäinen
Ei (vielä) toteuttamiskelpoinen		
Toteuttamiskelpoinen		

KUVA 5. Esimerkkikuva COCD-laatikon mallineesta

4 TOIMINNALLINEN OSUUS

4.1 Sidosryhmät

SAGIn ensisijaiset sidosryhmät jakautuvat viiteen ryhmään: toimistotyöntekijöihin, tuomareihin, jäsenseuroihin, kilpailijoihin ja harrastajiin. Tämän lisäksi toissijaisiin sidosryhmiin kuuluu Suomen Kennelliitto ja muut kolmannet osapuolet, kuten rotuyhdistykset, jotka eivät ole SAGIn jäsenyhdistyksiä. Nämä toissijaiset sidosryhmät eivät ole syklisessä vuorovaikutuksessa SAGIn kanssa, mutta saavat toimintaansa keskeistä tietoa SAGIn tietojärjestelmistä. Näitä tietoja ovat esimerkiksi virallisiin kilpailuihin liittyvät tiedot.

4.1.1 Toimisto

Vuonna 2017 Suomen Agilityliitto työllisti täysipäiväisesti kolme henkilöä: toiminnanjohtajan, kilpailu- ja tulossihteerin sekä järjestösihteerin.

Työntekijöistä kaksi ovat koiranomistajia, jotka kilpailevat aktiivisesti agilityssä. He kuuluvat siis kahteen eri sidosryhmään – toimistotyöntekijöihin ja kilpailijoihin. Yksi työntekijä omistaa koiria, mutta ei ole koskaan harrastanut agilityä. Kaikki työntekijät ovat naisia ikäjakaumalta 30-45.

4.1.2 Tuomarit

Vuoden 2018 huhtikuuhun mennessä virallisia agilitytuomareita oli 54. Heistä 28 oli miehiä ja 26 naisia. (Suomen Kennelliiton ylituomarilistaus 2018.)

Käsittelen opinnäytetyössäni vain Suomessa valmistuneita agilitytuomareita. Seurat voivat halutessaan kutsua kilpailuihin tuomaroimaan ulkomaalaisen tuomarin.

4.1.3 Jäsenseurat

Suomen Agilityliitto on 255:sta jäsenyhdistyksestä koostuva organisaatio. Jäsenyhdistyksissä on yhteensä 77 628 jäsentä, joista 13 295 oli agilityharrastajia. (Suomen Agilityliiton vuosikertomus 2016.)

4.1.4 Kilpailijat

Koiranohjaajan tulee hankkia itselleen Suomen Agilityliiton A-, B1 tai B2-kilpailulisenssi voidakseen osallistua Suomessa järjestettäviin virallisiin agilitykilpailuihin (Suomen Agilityliitto 2018).

Vuonna 2017 A-kilpailulisenssinhaltijoita oli 4435, joista 408 oli miehiä ja 4027 naisia. B1-kilpailulisenssinhaltijoita 247, joista 19 oli miehiä ja 228 naisia. B2-kilpailulisenssinhaltijoita 44, joista 4 oli miehiä ja 40 naisia. (Suomen Agilityliitto ry 2018, lisenssinhaltijaraportti 2017.)

4.1.5 Harrastajat

Suomen Agilityliitto myy C-harrastajalisenssiä, jonka hankinta on vapaaehtoista. Vuonna 2017 oli 1090 C-harrastajalisenssinhaltijaa, joista 55 oli miehiä ja 1035 naisia. (LIITE 1.)

SAGI pyytää vuosittain jäsenyhdistyksiltään arviota jäsenyhdistyksen agilityharrastajien kokonaismäärästä, joka sisältää myös henkilöt, joilla ei ole lisenssiä. Ilmoitukset perustuvat vapaaehtoisesti annettuihin lukuihin, joten todellisesta harrastajamäärästä ei ole esittää tarkkaa lukua.

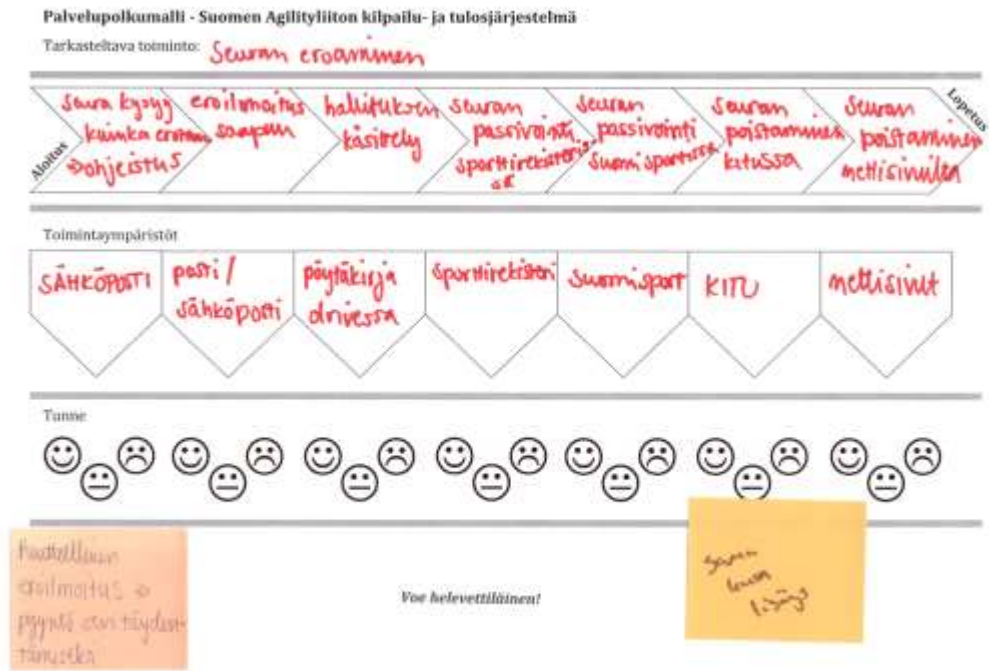
4.2 Työpajat

Toimistotyöntekijöiden ja seuratoimijoiden työpajojen työkaluna käytettiin liitteestä 2 löytyvää palvelupolkumallia. Osallistujat raportoivat yksittäisen työtehtävän kosketuspiste kerrallaan, sekä ilmaisivat hymynaamoja käyttäen tunnetilansa yksittäisessä kosketuspisteessä. Lopuksi osallistujat saivat valita Kummeli-televisiosarjasta tuttuja sitaatteja, jotka kuvasivat tehtävän aikana koettua tunnetilaa.

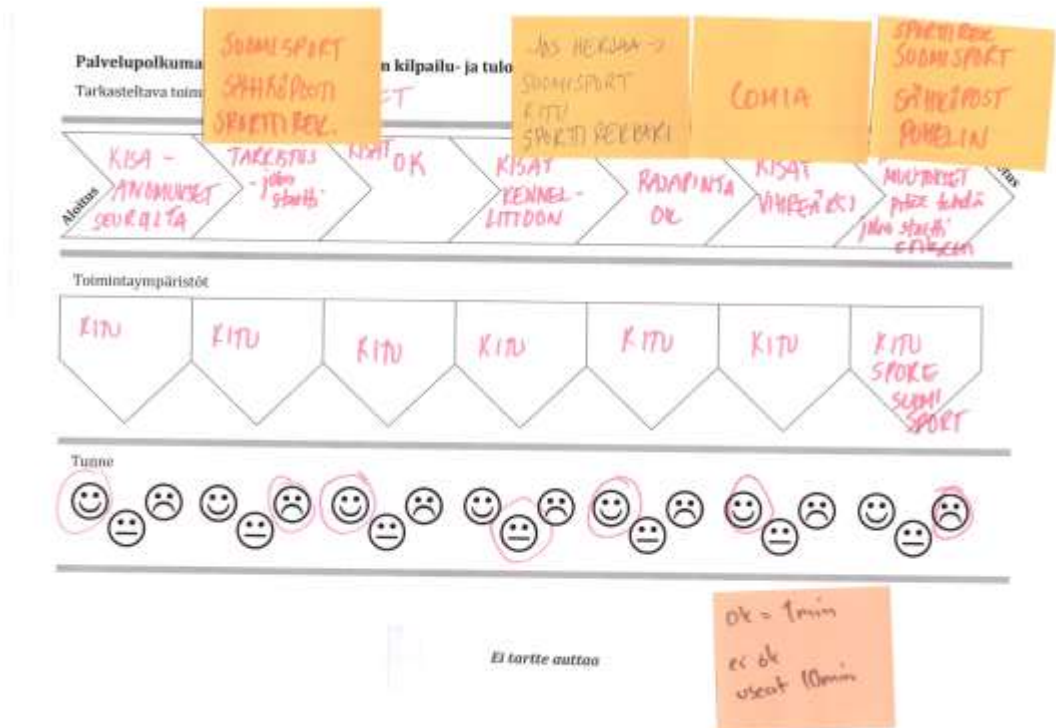
4.2.1 Toimistotyöntekijät 5.6.2017

Toimistotyöntekijöille suunnattu työpaja järjestettiin 5. kesäkuuta 2017 SAGIn tiloissa Pasilassa. Työpajan tavoitteena oli kartoittaa senhetkisen kilpailu- ja tulosjärjestelmän toimistopuolen käytettävyyttä, mitata yksittäisiin tehtäviin käytettyä työaika sekä käyttäjän tunnetilaa eri työtehtävien aikana. Tutkimus tehtiin palvelupolkuja käyttäen, jota seurasi keskusteluhetki työntekijöiden kesken. Palvelupolut löytyvät kokonaisuudessaan liitteestä 4.

Työpajan tuloksena todettiin, että silloiset työkalut koettiin monimutkaisiksi, raskaiksi, aikaa vieviksi ja turhauttaviksi. Tämän vuoksi uudelta järjestelmältä toivottiin ensisijaisesti helppokäyttöistä käyttöliittymää, josta on karsittu työn kannalta turhat asiat sekä prosessien nopeuttamista automatisoinnin avulla. Suurin osa toimistotöistä tehdään tietokoneella, joten tulevalle järjestelmälle ei asetettu erityisiä vaatimuksia mobiilikäytettävyyden suhteen. Työntekijät puhuvat äidinkielenään suomea, joten eri kielivaihtoehdoille ei nähty tarvetta toimistotyökaluja suunnitellessa.



KUVA 6. Seuran eroamisilmoituksen käsittelyn palvelupolku



KUVA 7. Kilpailuanomusten käsittelyn palvelupolku

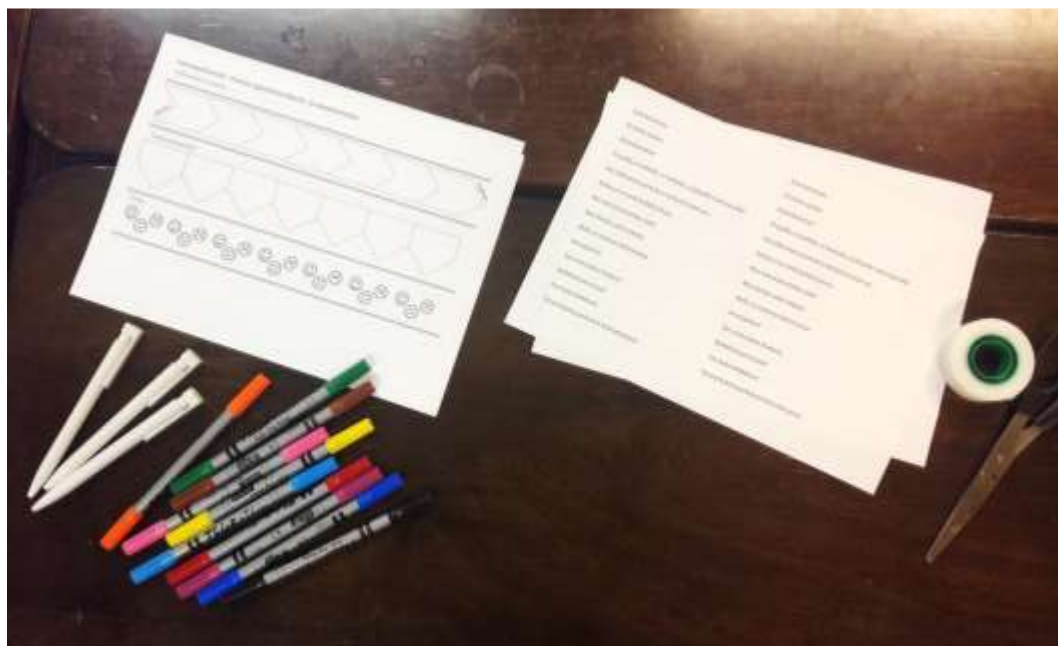
Palvelupolkujen herättämän keskustelun saattelemana työntekijät rupesivat kirjaamaan ja ideoimaan järjestelmän toimintoja. Nämä ideat arvotettiin COCD-laatikon avulla tärkeän ja matalan prioriteetin toiminnoiksi (LIITE 6).



KUVA 8. Vapaan ideointihetken tuotoksia

4.2.2 Seuratoimijat 7.6.2017

Seuratoimijoille suunnattu työpaja järjestettiin 7. kesäkuuta 2017 SAGIn tiloissa Pasilassa. Työpajan tavoitteena oli kartoittaa senhetkisen kilpailu- ja tulosjärjestelmässä toteutettuja seuratoimintoja — etenkin kilpailuiden anomiseen ja kilpailuhallintaan liittyviä toiminnallisuuksia. Tilaisuudessa oli läsnä kuusi henkilöä, jotka edustivat viittä seuraa.



KUVA 9. Palvelupolkujen työkalut valmiina käyttöön

Fokusryhmä käytti palvelupolkuja havainnollistaakseen järjestelmän erilaisia toimintoja ja niissä heränneitä tuntemuksia. Tuntemuksien kuvailuun käytettiin televisiosarja Kummelistä tuttuja repliikkejä. Työpajan tuloksena syntyneet palvelupolut löytyvät kokonaisuudessaan liitteestä 2. Palvelupolkujen avulla syntyneen keskustelun kautta lähdettiin kehittämään uutta järjestelmää brainstormaamalla.



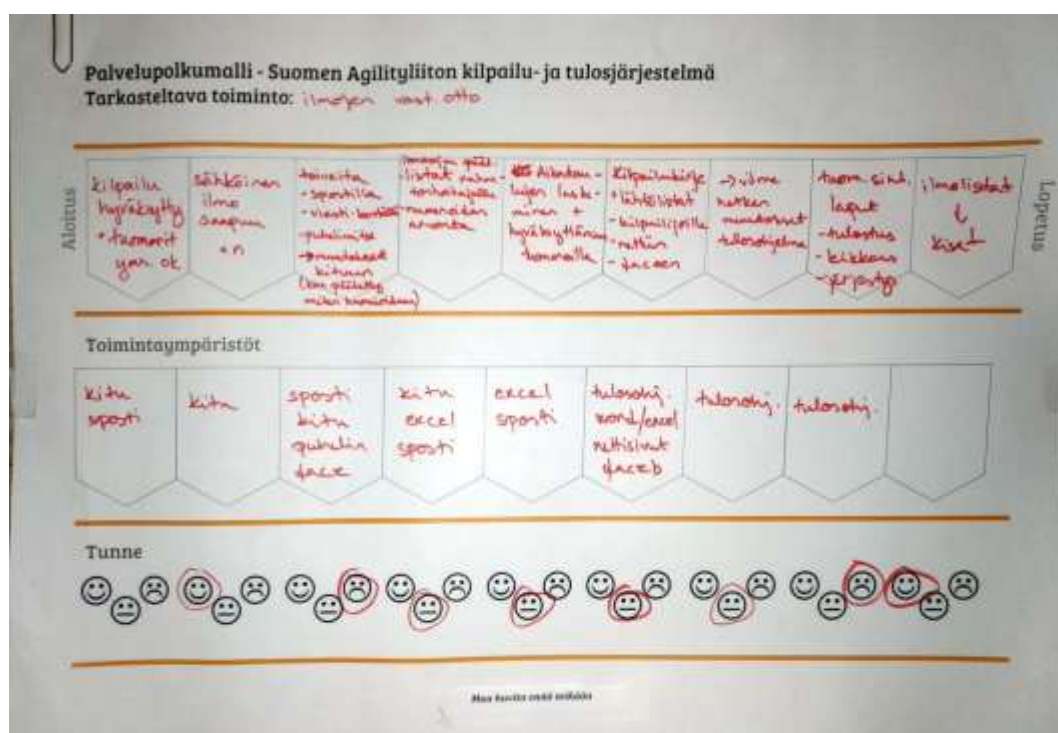
KUVA 10. Työpajassa yhteistyö on voimaa

Työpajan tuloksena todettiin, että silloinen järjestelmä koettiin työlääksi, aikaa vieväksi ja hitaaksi käyttää sekä sen vakaa toimivuus vain yhdellä selaimella koettiin vanhanaikaiseksi. Uudelta järjestelmältä toivottiin skaalautuvuutta erilaisiin päätelaitteisiin ja selaimiin, helppokäyttöistä käyttöliittymää ja kilpailuhallinnollisten perustietojen automatisointia — esimerkiksi kilpailupaikkojen osoitteistoa ja seuran maksutietoja koskevien tietojen päivitykset.

Järjestelmä on julkaistu opinnäytetyön julkaisuhetkellä, mutta järjestelmän keskeneräisyyden vuoksi fokusryhmälle ei järjestetty toista työpajaa opinnäytetyöprosessin puitteissa. Fokusryhmää osallistettiin loppukesästä sähköpostitse lähetetyllä kyselyllä, jossa he ottivat kantaa järjestelmän erilaisiin kirjautumismenetelmiin ja navigaation rakenteeseen (liite 4).



KUVA 9. Palvelupolku kilpailujen anomisesta (LIITE 3)



KUVA 10. Palvelupolku ilmoittautumisten vastaanotosta ja käsittelystä (LIITE 3)

4.2.3 Agilitytuomareiden työpaja 8.6.2017

Agilitytuomareiden työpaja järjestettiin 8.6.2017 SAGIn tiloissa Pasilassa. Tilaisuuteen osallistui neljä tuomaria, joista yksi osallistui etänä Google Hangoutsin kautta.

Vanhassa järjestelmässä ei ollut tuomareille suunnattuja toimintoja, joten työpaja keskittyi tuomareiden tarpeiden kartoittamiseen, vapaaseen ideointiin ja jatkokehittämiseen ryhmäkeskustelun kautta.

Ideoinnin tuloksena todettiin, että järjestelmään tulisi saada helppokäyttöinen tuomarikalenteri, jonka kautta tuomarit vastaanottavat tuomarointikutsuja kilpailuihin, voivat vastata niihin kieltävästi tai myöntävästi sekä tarkistaa tulevien kilpailuiden päivämäärän ja paikkakunnan. Tämän lisäksi haluttiin sähköistää kilpailuihin liittyvät pöytäkirjat, este- ja kilpailuraportit ja aggressiivisen koiran ilmoitukset. Sähköiset raportit tulee löytyä vähintään suomeksi, ruotsiksi ja englanniksi, koska Suomeen kutsuttavat ulkomaalaiset tuomarit käyttävät samoja dokumentteja.

Keskustelussa korostui tuomareiden vaihteleva osaamistaso tietoteknisten laitteiden kanssa. Tästä johtuen tuomareille suunnattavien toimintojen helppokäyttöisyys nostettiin tärkeäksi kriteeriksi. Uuteen järjestelmään liittyvän ohjeistuksen tulisi olla helposti ymmärrettävää ja helposti saatavilla.

4.3 KITU-projektin aloitus

Projekti aloitettiin kesäkuussa tarvemäärittelyllä, jossa hyödynnettiin työpajojen tuloksia niin speksauksessa kuin käytettävyyssuunnittelussa (liite 6).

4.3.1 Tarvemäärittely

Tarvemäärittelyn ensimmäisessä vaiheessa määriteltiin universaalit tarpeet, jotka koskettavat kaikkia sidosryhmiä. Universaaleissa käytettävyystarpeissa määriteltiin, että kaikkien osa-alueiden tulee toimia kaikilla päätelaitteilla laitteen käyttöjärjestelmästä, resoluutiosta tai käytettävästä nettiselaimesta riippumatta. Käytännössä tämä tarkoittaa rakentamista ja testausta eri alustoilla ja laitteistolla sekä mobiilioptimointia. Toteutuksessa tulee huomioida myös käyttäjän käytettävissä olevan verkkoyhteyden vaihtelevuus, koska tiedostokooltaan suurien kokonaisuuksien lataaminen heikentyy merkittävässä määrin heikkolaatuisissa verkkoyhteyksissä.

Järjestelmä tehdään iteratiivisesti kehittäen. Tämän lähestymisen kehittämistavan suunnittelun, testaamisen ja mittauksen sykli auttaa tunnistamaan suunnitteluvikoja ja bugeja jo testausvaiheessa. Tämän lähestymisen tavoitteena on tehdä järjestelmästä käyttäjäystävällinen ja helppokäyttöinen (Stickdorn 2011, 61-62).

Vanhassa järjestelmässä jokainen seura sai yhdet seuratunnukset, jotka olivat useamman henkilön käytössä. Tämä menetelmä koettiin hankalaksi jäljitettävyyden kannalta, koska seurat eivät tienneet kuka seuran toimihenkilöistä oli tehnyt esimerkiksi kilpailuanomuksia tai seuran yhteystietojen muutoksia seuran nimissä. Uuden järjestelmän pitää mahdollistaa seuran nimissä tehtävien päivitysten henkilöiminen ja jäljitettävyys.

Seurojen tarpeena on ensisijaisesti käytettävyyden parantaminen, kilpailujen hallintoon käytettävän ajan väheneminen ja vapaus muokata kilpailuun liittyviä paikka- ja tuomaritietoja. Seurojen tulee palauttaa

yksittäisestä kilpailutapahtumasta paperiset pöytäkirjat, tuomarin raportti, kilpailunjärjestäjä raportti ja muita virallisia dokumentteja, kuten koirien mittausraportit, kokoluokan uudelleenmäärittämisen raportti ja aggressiivisen koiran ilmoitus. Paperityön määrä koetaan rasittavaksi ja sen määrää halutaan vähentää.

Tuomareiden ensisijaisena toiveena on tuomarikalenteri, jossa tuomarit voivat etukäteen merkitä aikoja jolloin he eivät ole saatavilla tuomarointitehtäviin. Samasta kalenterista tulisi myös nähdä kaikki hyväksytyt ja avoinna olevat tuomarointikutsut, sekä mahdollisuus hyväksyä tai kieltäytyä tuomarointikutsusta.

Tarvemäärittelyn tukena käytettiin työpajojen tuloksia sekä silloisen järjestelmän olemassa olevia ja kiitosta keränneitä toimintoja. Vanhan järjestelmän teknisen toteutuksen asiantuntija tunsu tekniikan, jolla vanha järjestelmä oli toteutettu. Tämän ansiosta hän tarjosi tarvemäärittelyvaiheessa arvokasta tietoa teknisestä koodauspuolen toteutuksesta.

SAGIn hallitus määritteli käytettävissä olevan budjetin ja henkilöresurssit. Tämän jälkeen se asetti projektille yhdessä SAGIn IT-työryhmän kanssa järjestelmän omistajuuteen, käytettävyyteen ja jälleenmyyntiin liittyvät raamit. SAGilla tuli olla järjestelmään täysi omistajuus ja mahdollisuus myydä järjestelmää esimerkiksi lisenssiperusteisesti vientituotteena.

4.3.2 Kilpailutus

Toukokuussa 2017 alkanut kilpailutus alkoi simultaanisti tarvemäärittelyn kanssa. Kilpailutukseen osallistui neljä yritystä, joista kolme olivat kilpailutushetkellä mikroyrityksiä ja yksi pieni yritys. Kilpailutuksen voittanut yritys kasvoi marraskuussa suuryritykseksi yrityskauppojen myötä.

Kaikkien yritysten edustajat ilmaisivat neuvotteluhetkellä huolen riittämättömästä aikataulutuksesta. Heidän mukaansa olisi haastavaa saada kaikki tarvemäärittelyssä esitellyt toiminnot rakennettua ja testattua luotettavasti ennen julkaisua.

SAGIn hallitus teki lopullisen päätöksen järjestelmätoimittajasta elokuussa 2017 jolloin projektissa oltiin jo kuukausia myöhässä. Suurin osa elokuusta käytettiin tarvelistan seulomiseen ja ehdottoman tärkeiden toimintojen nostamiseen prioriteettilistan kärkeen. Priorisoinnissa otettiin huomioon 1.1.2018 voimaan tulevat uudet kansalliset säännöt, joissa tapahtuvien uudistusten myötä oli välttämätöntä saada uusi järjestelmä julkaistua ennen vuodenvaihdetta.

5 YHTEENVETO

5.1 Tutkimustulokset

Tutkimuksen tavoitteena oli tutkia, miten loppukäyttäjiä voidaan osallistaa tietojärjestelmäuudistamisessa ja miten Suomen Agilityliiton kohderyhmiä osallistettiin yhdistyksen kilpailu- ja tulosjärjestelmän uudistamisessa. Tutkimuksen tuloksena voidaan todeta, että järjestelmän loppukäyttäjiä osallistettiin järjestelmäsuunnittelun alkuvaiheessa työpajoin ja haastatteluin, sekä osallistamisen tuloksia hyödynnettiin järjestelmän toteuttamisessa. Työpajoihin osallistuneiden loppukäyttäjien kokonaismäärä oli marginaalisesti pieni, kun sitä verrataan lajin kokonaisharrastajamäärään. Osallistujilla on taustallaan pitkä harrastus- ja kilpailukokemus lajin parissa sekä he ovat tehneet seuroissa erilaisten toimenkuvien talkootöitä. Työpajojen ulkopuolisten loppukäyttäjien kanssa käydyissä keskusteluissa esiintyi runsaasti työpajoissa esille tuotuja tarpeita ja toiveita. Voidaan siis todeta, että työpajoista saadut tulokset kattavat sidosryhmien tarpeet laajalti.

Tulosten perusteella suosittelen, että loppukäyttäjiä osallistetaan tietoteknisen järjestelmän suunnittelussa, koska se auttaa arvottamaan järjestelmän toimintojen toteutusaikataulua ja -tapaa ja voi tuoda tilaajalle resurssisäästöjä.

5.2 Pätevyys ja yleistettävyyys

Kuuluin tutkimuksen alussa kilpailijoiden sidosryhmään ja opinnäytetyön edetessä siirryin myös työntekijöiden sidosryhmään. Tämän vuoksi on tärkeää tiedostaa, että omat puolueelliset ennakkoluuloni ja tarpeeni ovat voineet vaikuttaa tutkimuksen lopputulokseen. Uskon kuitenkin, että tutkimuksen objektiivisuus syntyy subjektiivisuuden tiedostamisesta ja työn lopputuloksessa on otettu huomioon sidosryhmien yleiset tarpeet.

5.3 Jatkotutkimusehdotukset

Järjestelmä oli julkaisuhetkellään 19. joulukuuta 2017 erittäin keskeneräinen, kun siinä olevia ominaisuuksia verrattiin kaikkiin speksien mukaan suunniteltuihin toiminnallisiin. Tämän vuoksi en ehtinyt opinnäytetyöni puitteissa työskennellä enempää fokusryhmieni kanssa, vaikka se olisi epäilemättä auttanut yhdistystä mittaamaan hankkeen onnistuneisuutta.

Järjestelmän kehitystyö jatkuu, mutta sen kokonaisvaltaisen valmistumisen jälkeen olisi kiinnostavaa tutkia miten tämän tutkimuksen fokusryhmä koki osallistamisen, toiko toteutettu osallistaminen järjestelmälle lisäarvoa ja ennen kaikkea miten uusittu järjestelmä vastaa heidän tarpeisiinsa. Miten loppukäyttäjän osallistaminen vaikuttaa tuotteen tai palvelun arvoon? Mitä hyötyä loppukäyttäjän osallistaminen tuo järjestelmän jatkokehittämiseen?

5.4 Oman oppimisen reflektointi

Toiminnallinen osuus kasvatti ammatillista osaamistani palvelumuotoilusta ja projektinhallinnasta valtavasti. Opin suunnittelemaan ja toteuttamaan erilaisille sidosryhmille suunnattuja työpajoja, tavoittamaan käyttäjäprofiiliin sopivia henkilöitä osaksi fokusryhmää sekä raportoimaan tuloksia visuaalisesti. Projektinhallinnallisella puolella kokemukseni projektin aikatauluttamisesta, budjetoinnista sekä erilaisten valtionavustusten hausta kasvoi ja koen voivani nyt toimia pienten ja keskisuurten IT-projektien vastuuryhmässä.

Olen tottunut aikaisempien työkokemusteni puitteissa vastaamaan lähimmälle esimiehelleni, joka puolestaan vastaa omalle esimiehelleen. Tämä rakenne ei toteudu yhtä selkeästi kohdeyrityksessä ja tämän vuoksi opin työskentelemään itseohjautuvasti, omien työtehtävieni asiantuntijana ja päävastaavana.

Jäin kohdeyritykseen työntekijäksi opinnäytetyöni toiminnallisen osuuden päätyttyä. Toimenkuvaani kuuluu kilpailu- ja tulosjärjestelmän jatkokehittäminen ja aion jatkaa kohderyhmien sekä keräämäni

fokusryhmien kanssa työskentelyä. Tavoitteena on toteuttaa visuaalisesti miellyttävä, teknisesti helppokäyttöinen järjestelmä joka vastaa tulevaisuudessakin lajin, sen sääntöjen ja loppukäyttäjien asettamiin tarpeisiin.

LÄHTEET

Arantola, H. 2006. Customer Insight – uusi väline liiketoiminnan kehittämiseen. Juva: WS Bookwell Oy.

Curedale, R. A. 2015. Design Thinking Pocket Guide: 2nd Edition. Los Angeles: Design Community College Los Angeles.

Dam, R., Siang, T., Interaction Design Foundation. 2018. Map The Stakeholders [viitattu 7.4.2018]. Interaction Design Foundation. Saatavissa: <https://www.interaction-design.org/literature/article/map-the-stakeholders>

Hassi, L., Paju, S., Maila, R. 2015. Kehitä kokeillen – organisaation käsikirja. Helsinki: Talentum Media Oy.

IK Innoveer. 2018. COCD-box [viitattu 4.2.2018]. IK Innoveer. Saatavissa: <http://www.ikinnoveer.be/cocd>

Kolko, J. 2014. Well-designed: how to use empathy to create products people love. Boston: Harvard Business Review Press

Miettinen, S. (toim.) 2011. Palvelumuotoilu - uusia menetelmiä käyttäjätiedon hankintaan ja hyödyntämiseen. Tampere: Tammerprint Oy.

Morgan, D. L., 1998. The Focus Group Guidebook. Kalifornia: SAGE Publications. Inc.

Moritz, S. 2005. Service Design – Practical access to developing field [viitattu 3.2.2018]. Saatavissa: https://issuu.com/st_moritz/docs/pa2servicedesign

Ruokonen, M. 2016. Biteistä Bisnestä! Digitaalisen liiketoiminnan käsikirja. Jyväskylä: Dodenco Oy.

Saariluoma, P., Kujala, T., Kuuva, S., Kymäläinen, T., Leikas, J., A. Liikkanen, L., Oulasvirta, A. 2010. Ihminen ja teknologia – hyvän vuorovaikutuksen suunnittelu. Helsinki: Teknologiateollisuus ry.

Sinkkonen, I., Nuutila, E., Törmä, S. 2009. Helppokäyttöisen verkkopalvelun suunnittelu. Helsinki: Tietosanoma Oy.

Smaply. 2018. Personas [viitattu 2.4.2018]. Smaply GmbH. Saatavissa: <http://servicedesign.smaply.com/personas>

Stickdorn, M., Schneider, J. 2011. This Is Service Design Thinking. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Suomen Kennelliitto. 2018. Ylituomarilistaus [viitattu 10.4.2018]. Suomen Kennelliitto – Finska Kennelklubben ry. Saatavissa: <https://www.kennelliitto.fi/yhteystiedot/ylituomarit>

Suomen Agilityliitto. 2017. Organisaatiokartta 2017. Sisäisen viestinnän materiaalipankki

Suomen Agilityliitto. 2018. A Kilpailusääntö [viitattu 3.2.2018]. Suomen Agilityliitto ry. Saatavissa: <http://agilityliitto.fi/materiaalipankki/agilitysaannosto>

Suomen Agilityliitto. 2018. B Laji- ja arvosteluohje [viitattu 3.2.2018]. Suomen Agilityliitto ry. Saatavissa: <http://agilityliitto.fi/materiaalipankki/agilitysaannosto>

Suomen Agilityliitto. 2018. Lisenssi [viitattu 3.2.2018]. Suomen Agilityliitto ry. Saatavissa: <http://www.agilityliitto.fi/kilpailut/lisenssi/>

Suomen Agilityliitto. 2017. Vuosikertomus 2016 [viitattu 3.2.2018]. Suomen Agilityliitto ry. Saatavissa: http://www.agilityliitto.fi.pwire.fi/site/assets/files/12580/vuosikertomus_2016.pdf

Suomen Agilityliitto ry 2018. Lisenssinhaltijaraportti 2017. Excel-raportti. Suomisport-järjestelmä.

Suomen Kennelliitto. 2018. Agilityn ylituomarilista [viitattu 2.2.2018]. Suomen Kennelliitto – Finska Kennelklubben ry. Saatavissa: <https://www.kennelliitto.fi/yhteystiedot/ylituomarit>

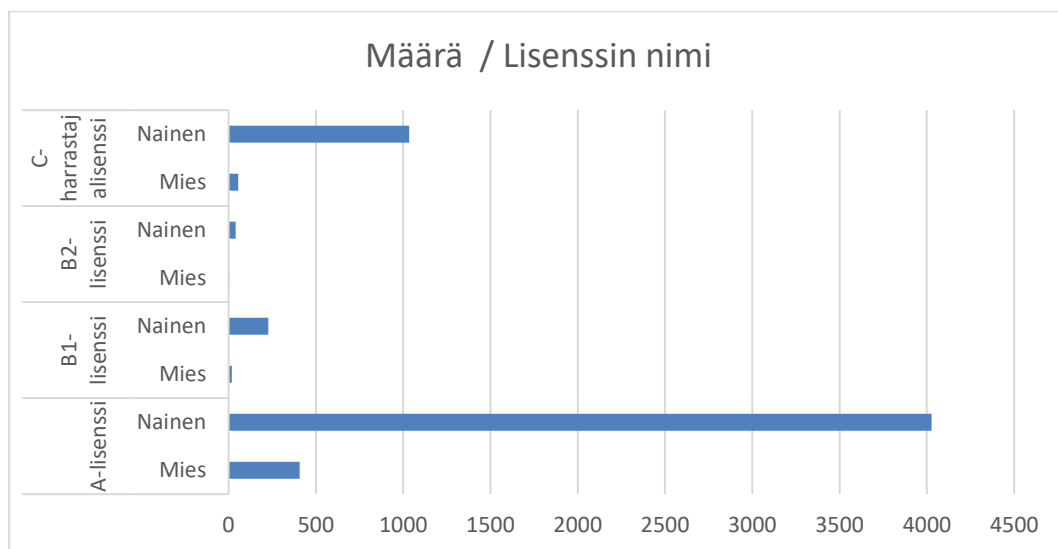
Tuulaniemi, J. 2011. Palvelumuotoilu. Hämeenlinna: Talentum Media Oy.

UK Design Council. 2010. Design Industry Research 2010 [viitattu 3.2.2018]. UK Design Council. Saatavissa:

<https://www.designcouncil.org.uk/resources/report/design-industry-research-2010>

LIITTEET

Liite 1 Vuoden 2017 lisenssinhaltijat sukupuolen ja lisenssityypin perusteella (Lisenssinhaltijaraportti 2017)



Liite 2 Työpajoissa käytetty palvelupolkupohja

Palvelupolkumalli - Suomen Agiliityilyn kilpailu- ja tulosjärjestelmä
Tarkasteltava toiminto:

Alustaminen

Toimintaympäristöt

Tunne

Alustaminen

Toimintaympäristöt

Tunne

Palvelupolku malli - Suomen Agilitiiliiton kilpailu- ja tulosjärjestelmä
Tarkasteltava toiminto: *Ilmoittautumisten vastaanotto*

Alustus

Arvioidaan tila	Käsitellään sähköiset ilmoit	Käsitellään paperiset ilmoit	Arvioidaan numerot	Ladataan kesäkauden kilpailu- kutsut	Käsitellään kilpailu- kutsut	Tehdään muuttokäsi- listoiksi	Tulokset lähitietoisiksi sähköisen kilp. tiedot	Tehdään muuttokäsi- listoiksi sähköisen kilp. tiedot
-----------------	------------------------------	------------------------------	--------------------	---	---------------------------------	----------------------------------	--	--

Toimintaympäristöt

KTU Intra	KTU Intra	sähköposti KTU Intra	KTU Intra	KTU Intra	KTU Intra	Tulosohjelma sähköposti	Tulosohjelma sähköposti	Tulosohjelma sähköposti
--------------	--------------	----------------------------	--------------	--------------	--------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------

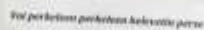
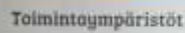
Tunne

Diagram showing a sequence of 20 smiley faces representing mood over time. The faces are arranged in a slightly wavy line. Most are neutral or slightly smiling, but there are several sad faces interspersed, particularly in the middle and towards the end of the sequence.

Waste paper



Tarkasteltava toiminto: *ALSOON ANCHOR*



TALLERES: JARDINERIA, PLANTAS, etc.
 LATECA: FOSF. 80% H2O2
 ALUMINICA: CEMENTO, SILEX, etc.
 ALUMINICA: CEMENTO, SILEX, etc.

Tarkastettava toiminto: ilmajen vastotto



also results from infection

Palvelupolku - Suomen Agilityliiton kilpailu- ja tulosjärjestelmä
Tarkastettava toiminto: *TUOSTEN LÄHETTÄMINEN*

*→ jättää
galleriaan, kukaan*



Toimintoympäristöt



Tunne



*A = agilityliiton
galleriaan*

Kukaan ei ole ollut kukaan kukaan

Liite 4 Seuratoimijoille suunnatun kyselyn tuloksia

Kirjautumiseen käytettävä tunnus

Vastaaja 1. *Henkilökohtaisesti haluaisin kirjautua mieluummin erikseen luodulla tunnisteella, ehkäpä molempiparempi -mahdollisuus voitaisiin siis antaa? Googlen jat/tai muun SEKÄ erikseen luodun tunnisteiden käyttö, mikäli mahdollista, kattaisi toki useamman tarpeen.*

Vastaaja 2. *Voisin itse kirjautua some-tilillä (FB, Google). Erillistä tunnusta en kaipaa.*

Vastaaja 3.

Omat tunnukset KiTuun

En katso tarpeelliseksi ja tietoturvalliseksi liittää googlen, fb tai twitter tiliäni tänne.

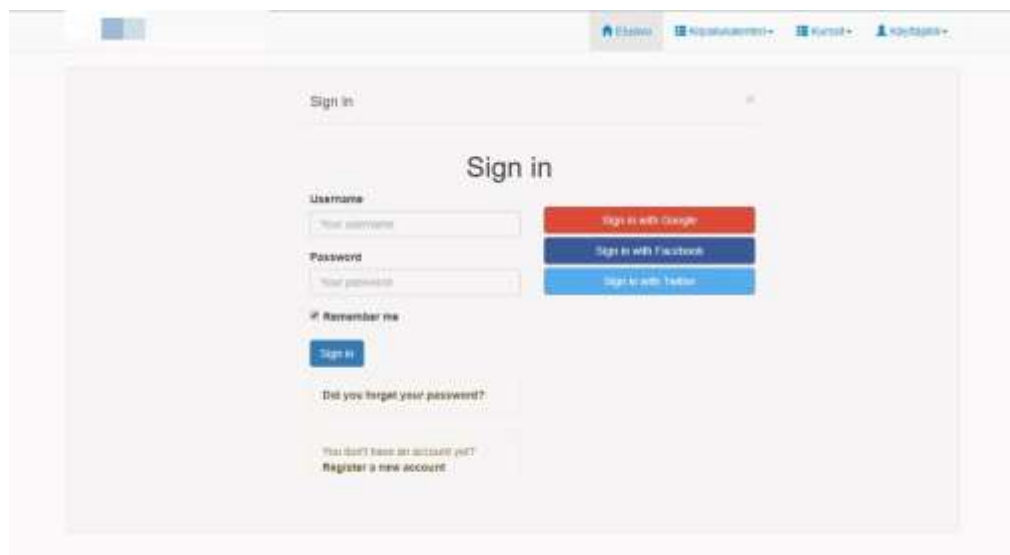
Jos ei omat tunnukset kituun, niin pankkitunnistus käy myös

Miten alaikäisten tunnukset?

Saako alaikäisen tiliä hallita sekä alaikäinen että huoltaja? Osa alaikäisistä käy töissä ja voi periaatteessa maksaa starttinsa ja ilmoittaa itse koiransa kisoihin

Etusivun rakenne

Vaihtoehtoluonnokset:



Kuva 1 Kirjautuminen etusivulla

Päivä	Tapahtuma	Kilpailu	Kilpailun tulos
la 23.9.2017	Helsinki	A agilitytapahtumat 1, 2, 3	la 23.9.2017
la 23.9.2017	Helsinki	B agilitytapahtumat 1, 2, 3	la 23.9.2017
la 23.9.2017	Helsinki	C hyppytapahtumat 1	la 23.9.2017
la 23.9.2017	Järvenpää	A agilitytapahtumat M3, L3	ma 24.9.2017
la 23.9.2017	Järvenpää	B agilitytapahtumat M3, L3	ma 24.9.2017
la 23.9.2017	Järvenpää	C agilitytapahtumat M3, L3	ma 24.9.2017
la 23.9.2017	Tampere	A agilitytapahtumat 1, L3	pe 22.9.2017
la 23.9.2017	Tampere	B agilitytapahtumat 1, L3	pe 22.9.2017
la 23.9.2017	Tampere	C agilitytapahtumat 1, L3	pe 22.9.2017
la 23.9.2017	Tampere	D hyppytapahtumat 1, L3	pe 22.9.2017
la 23.9.2017	Pori	A agilitytapahtumat 1	ma 24.9.2017
la 23.9.2017	Pori	B agilitytapahtumat 1	ma 24.9.2017
la 23.9.2017	Pori	C hyppytapahtumat 1	ma 24.9.2017
la 23.9.2017	Orivesi	A agilitytapahtumat 1, 2	ma 24.9.2017
la 23.9.2017	Orivesi	B agilitytapahtumat 1, 2	ma 24.9.2017
la 23.9.2017	Orivesi	C hyppytapahtumat 1, 2	ma 24.9.2017
la 23.9.2017	Mäskälä	A agilitytapahtumat 1, 2	ma 24.9.2017
la 23.9.2017	Mäskälä	B agilitytapahtumat 1, 2	ma 24.9.2017
la 23.9.2017	Mäskälä	C hyppytapahtumat 1, 2	ma 24.9.2017

Kuva 2 Kilpailukalenteri etusivulla



Kuva 3 Valittuja oikopolkuja etusivulla

Vastaaaja 1. Kannatan etusivulle linkistää, jonka mukaan "oman polun" valinta olisi taas jokaisen tarpeen mukainen.

Vastaaaja 2. Minua miellyttää eniten tuo vaihtoehto 3

Vastaaaja 3. vaihtoehto 3 ilman muuta.

Monesti sitä haluaa vain katsoa kilpailukalenteria kirjautumatta. Uskon, että tämä on jatkossakin yleisin käyttö.

Vastaaaja 4. Vaihtoehto 3 tai sitten vaihtoehto 1, jossa suora linkki kilpailukalenteriin (kirjautumatta).

Vastaaaja 5. näistä vaihtoehtoista minua miellyttää vaihtoehto 1. Kirjautumisen jälkeen haluaisin, että ensin aukeaisi kilpailukalenteri. Sitä itse käytän eniten.

Vastaaaja 6. Näistä alla mainituista **vaihtoehto 3** miellyttää eniten.

Kirjautu omilla tunnuksilla

Intraan kirjautuminen ja kisojen valmistelut, voisiko olla myös kuvake?

Koetoimitsijaluettelo, seuraluettelo, tuomariluettelo, vrt. Virkusta löytyvät tiedot

<https://www.virkku.net/>, itse olen käyttänyt nyt myös Virkkua ja sen etusivulta on ollut helppo siirtyä haluamaansa toimintoon

Koetoimitsijat ja tuomarit luettelot ovat hyviä, hakutoiminnot eivät aina toimi.

Vaihtoehto 3 sai 5 ääntä kuudelta vastaajalta.

Etusivun oikopolut (kirjautumatta)

Kilpailukalenteri

Kurssikalenteri

KITUn käyttöohje

Osta lisenssi/hallitse lisenssitietoja Suomisportissa (linkki vie Suomisportiin)

Kirjaudu sisään

Putkeen-lehti?

Muuta

Tuomareittain haku kilpailukalenteriin (tuomarin nimen perusteella, ulkomaalaiset tuomarit keskitetysti – kumpi helpompi toteuttaa?) – Janita L.:n kysymys

Kituun lehden tilausjärjestelmä? (tilaus, jäsenrekisteri, laskutus) – Ville L.:n kysymys

Lisäkommentit

27.10.2017

Kilpailukalenterin hakukriteereihin haku tasoluokan perusteella

Kilpailukalenterisivulle sivupalkkiin kolmen kalenterisivun verran tulevia kisoja

☒ 1-luokat ☒ 2-luokat ☒ 3-luokat ☐ SAGin ilmoittautumislomakkeen sisältävät kilpailut ☐ tulevat kilpailut
Kaikki kenneliparit 2018 Heinä - syyskuu
kaikki seurat

Päivä	Paikka Seura	Kilpailut	Ilmoittautumisen viimeistään
Heinäkuu			
ma 2.7.2018 - kilpailutiedot	Jyväskylä Pop Dog ry (POPDOG)	A hyppyrata luokat 1, 2 B agilityrata luokat 1, 2 C agilityrata luokat 1, 2	su 24.6.2018
ti 3.7.2018 - kilpailutiedot	Seinäyoki Lakeuden Agilityyhdistys ry (LAGU)	A agilityrata luokat 2	
ti 3.7.2018 - kilpailutiedot	Jyväskylä Pop Dog ry (POPDOG)	A hyppyrata luokat 3 B agilityrata luokat 3 C agilityrata luokat 3	su 24.6.2018
ke 4.7.2018 - kilpailutiedot	Seinäyoki Lakeuden Agilityyhdistys ry (LAGU)	A agilityrata luokat 3	
ke 4.7.2018 - kilpailutiedot	Sastamala Äetsän Seudun Korirakko ry (ÄETSA)	A agilityrata luokat 1 B agilityrata luokat 1	
pe 6.7.2018 - kilpailutiedot	Joensuu Joensuun Agilityyhdistys (JoA)	A agilityrata luokat 1, 2, 3	ke 4.7.2018
pe 6.7.2018 - kilpailutiedot	Joensuu Joensuun Agilityyhdistys (JoA)	B kansainvälinen luokat 3	ke 27.6.2018
pe 6.7.2018 - kilpailutiedot	Joensuu Joensuun Agilityyhdistys (JoA)	C hyppyrata luokat 1, 2	ke 4.7.2018
la 7.7.2018 - kilpailutiedot	Keminmaa Arctic Agility Team ry (ARCT)	A agilityrata luokat 1, 2, 3	
la 7.7.2018 - kilpailutiedot	Joensuu Pohjois-Karjalan Seurakoirat POKS ry (PoKS)	D agilityrata luokat 1, 2, 3 E agilityrata luokat 1, 2, 3 F agilityrata luokat 1, 2, 3	ke 4.7.2018
la 7.7.2018 - kilpailutiedot	Pori Pori-Seudun Koriharrastajat ry (PORSK)	A agilityrata luokat 3	su 1.7.2018
su 8.7.2018	Keminmaa		

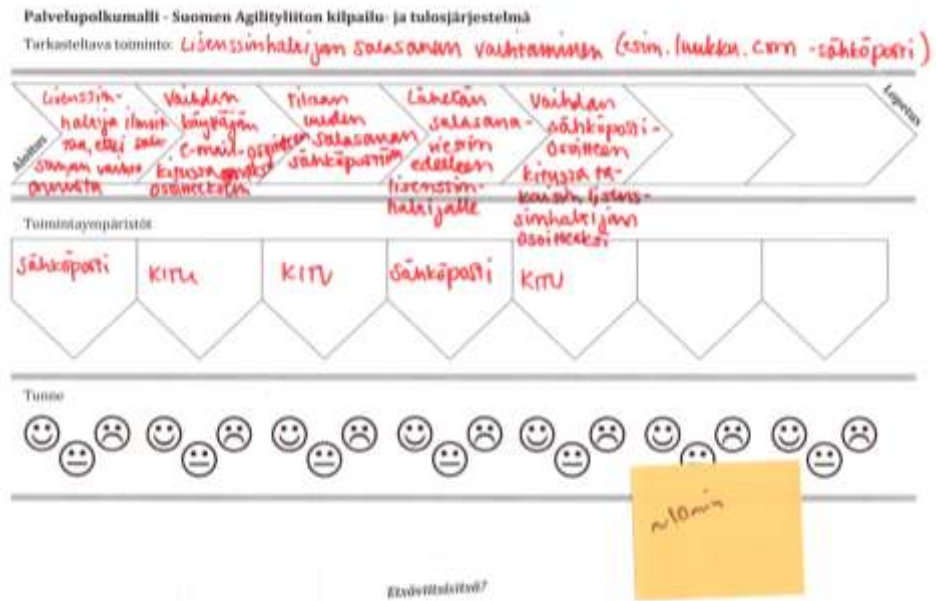
Heinäkuu 2018
ma ti ke to pe la su
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29
30 31

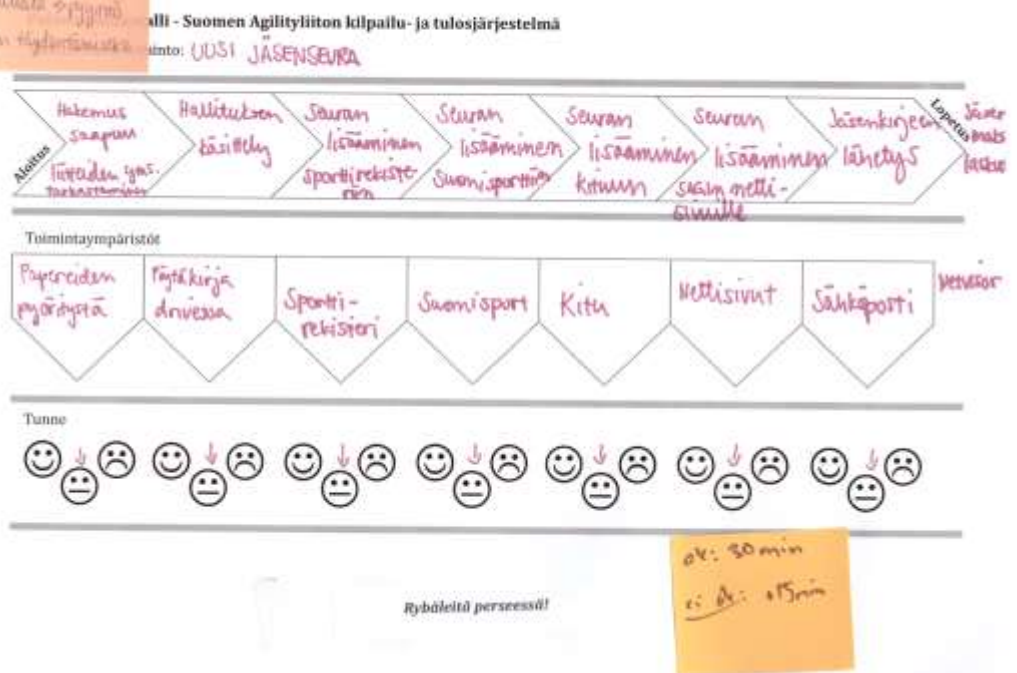
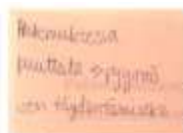
Elokuu 2018
ma ti ke to pe la su
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31

Syyskuu 2018
ma ti ke to pe la su
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30

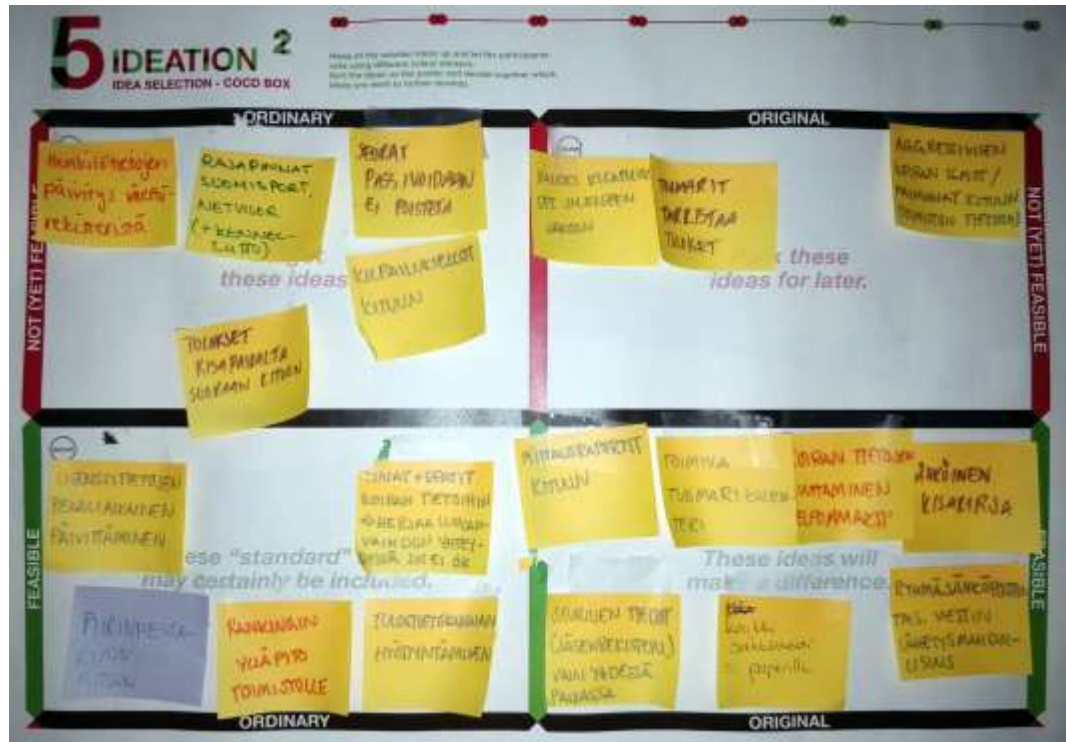
Värien selitykset
hyväksytyt
kasittelyssä
valmiina kasittelyyn
anomismatka
kisavaraus

Liite 5 Toimistotyöntekijöiden työpajan tuloksia





Liite 6 Työpajojen ideointituloksia COCD-laatikossa



	Normaali	Omaehtäminen
Ei (vielä) toteuttamiskelpoinen	<ul style="list-style-type: none"> Henkilötietojen päivitys väestörekisteristä 	<ul style="list-style-type: none"> Aggressiivisen koiran ilmoituksesta merkintä koiran tietoihin Julkinen tulospalvelu Tuomarit tarkistavat tulokset sähköisesti – paperiset pöytäkirjat poistuvat
Toteuttamiskelpoinen	<ul style="list-style-type: none"> Lisenssitietojen reaaliaikainen päivitys Tulokset kisapaikalta suoraan KITUun Piirimestaruus KITUun Rankingin ylläpito toimistolle Tulostietokannan hyödyntäminen Kilpailukielit KITUun Piirimestaruusmerkinnät KITUun Rajapinnat (Suomisport, Netvisor, KITU) 	<ul style="list-style-type: none"> Tuomarikalenteri Mittausraportit sähköisiksi LUVAt ja SERTit koiran tietoihin -> Automaattinen ilmoitus tuloslähetyksessä, jos koiralla ei oikeutta luokkanousuun Keskitetty jäsenrekisteri Koiran tietojen tuominen helpommaksi Sähköinen kilpailukirja Ryhmäsähköpostin lähettämismahdollisuus Käikän paperisen sähköistämisen (tulokset, erilaiset raportit, pöytäkirjat, kilpailukirja)

Liite 6 Uuden järjestelmän vaatimusmäärittelyä

Vaatimusmäärittelyt on tehty sidosryhmien kanssa käytyjen keskustelujen ja työpajojen pohjalta. Projektipäälliköllä on täysi vapaus ja vastuu kääntää nämä tiedot tarjouspyyntöön kyseisen dokumentin vaatimaan kieliasuun.

Yleisesti

Käytettävyys

KITUn kaikkien osa-alueiden tulee toimia kaikilla päätelaitteilla laitteen käyttöjärjestelmästä, resoluutiosta tai käytettävästä nettiselaimesta riippumatta.

Käytännössä tämä tarkoittaa testausta eri alustoilla ja laitteistolla sekä mobiilioptimointia. Toteutuksessa tulee huomioida myös käyttäjän käytettävissä olevan nettiyhteyden vaihtelevuus. Esimerkiksi suurien ja raskaiden kuvien käytön rajoittamista tulisi harkita, koska ne saattavat hidastaa toteutuksen toimivuutta ja huonontaa käyttäjäkokemusta hitaita nettiyhteyksiä käytettäessä.

KITUn täytyy olla joustavasti muokattavissa ja sen päälle tulee voida rakentaa. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että jo olemassa olevia ominaisuuksia voi muokata tai poistaa, uusia ominaisuuksia voi lisätä ja ns. "kovakoodaamisen" osuus vähenee.

Säkäluokkien muutos

Nykyisellään agilityssä kilpaillaan Suomessa luokissa mini, medi ja maksi. Suomen Kennelliiton valtuustokokoukseen esitetään marraskuussa 26.11.2017 sääntömuutosta, joka toisi kaksi säkäluokkaa lisää. Uudet säkäluokat kulkevat tällä hetkellä työnimillä pikkumini, mini, medi, pikkumaksi, maksi.

Seurat voivat anoa v. 2018 alkupuoliskon kilpailuja elokuusta 2017 alkaen. Seuralla tulee olla mahdollisuus anoa myös pikkumini ja pikkumaksi-luokkia, mutta kyseisen mahdollisuuden tulee olla poistettavissa mikäli Suomen Kennelliitto kokouksessaan päättää hylätä sääntöesityksen pikkumini- ja pikkumaksiluokkien lisäämisestä. Tämän seurauksena seurojen jo tekemistä kilpailuanomuksista tulisi automaattisesti deaktivoitua pikkumini ja pikkumaksi -säkäluokille tehdyt kilpailuluokka-anomukset. Nämä deaktivoitua pikkumini- ja pikkumaksi-osiot eivät saa näkyä kilpailijalle kilpailukalenterissa eikä niihin tule olla osallistumismahdollisuutta.

Seuratasolla - nyt

Seurat käyttävät KITUa seuraaviin toimintoihin:

- **Kilpailujen anominen SAGIlta**
 - Tämä koetaan nykyisellään vaikeaksi ja raskaaksi. Esimerkiksi jokaisen startin kohdalle tulee kirjoittaa käsin tuomaritiedot (nimi), startin hinta (tähän kirjoitetaan myös erilaisten etusetelien käytöstä), kilpailupaikan osoite yms. Kilpailuissa saattaa olla jopa yli kymmenen rataa päivän aikana, jolloin anomisvaiheessa tiedot täytyy toistaa lähes identtisinä yli kymmenessä kohdassa.
- **Tuomarit kutsutaan henkilökohtaisesti esim. sähköpostilla**
- **Sähköisten ilmoittautumisten vastaanotto**
 - Ilmoittautuneiden tiedot siirretään kolmannen osapuolen tarjoamaan tulohjelmaan. Tämä ohjelma ei ole SAGIn hallinnassa eikä SAGI omista siihen mitään oikeuksia.
 - Ilmoittautumisajan jälkeen ilmoittautuneiden tietojen lisääminen lähtölistoille haastavaa (lähtöjärjestyksen määrittäminen ja oikean lähtönumeron jakaminen). Nämä ”jälki-ilmoittautumiset” ovat seurakohtaisia ja seura saa halutessaan hyväksyä niitä.
- **Jokainen koirakko ilmoittautuu nykyään kilpailuihin ilmoittautumispisteen kautta.**
 - Tässä ilmoittautumispisteessä luovutetaan koiran paperinen kilpailukirja, näytetään koiran rokotustodistus ja mahdollisesti otetaan kankainen numeroliivi tai pahvinen numerolappu joissa on koirakon lähtönumero
- **Tulosten sähköisen tiedoston palautus .CSV-muodossa + paperityöt**
 - Sähköisen tulostiedoston lisäksi tuloksista tehdään paperinen dokumentti, jota tukee [tuomarin raportti](#), [kilpailunjärjestäjän raportti](#) ja muut viralliset dokumentit, kuten [koirien mittausraportit](#), [kokoluokan uudelleenmäärittämisen raportti](#) ja aggressiivisen koiran raportit. Nämä paperiset dokumentit lähetetään postissa SAGille, jossa tulosten käsittelijä mm. vertaa sähköisen ja paperisen tulostiedoston välillä olevia ristiriitoja varmistaakseen tulosten paikkansa pitävyyden.
 - .CSV tiedoston palautuksen toimivuus vaihtelee - joskus se saattaa toimia esim. Internet Explorerilla ja hetken päästä ei toimi.

Tämä kaikki onnistuu parhaiten vain tietokoneella.

Seuratasolla - tulevaisuudessa

Kilpailuiden anomisesta vastaava henkilö haluaa syöttää tiettyjä tietoja vain kerran. Näihin kuuluu

- **Kilpailujen anominen SAGIlta**
 - Kilpailuissa olevat tasoluokat/tasoluokka (1, 2, 3)
 - kilpailuissa olevat säkäluokat/säkäluokka (pikkumini, mini, medi, pikkumaksi, maksi)
 - startit (esim. A agilityrata, B agilityrata, C hyppyrata)

- starttihintojen laittaminen kerralla kaikkiin startteihin, merkintä kulttuuri- ja liikuntaseteleistä helpommaksi
- lähtöjärjestys (esim. mini-medi-maksi)
- halli (lämmitetty, puolikylmä, kylmä) vai ulkokenttä
- tekonurmi, kumirouhetekonurmi, hiekkatekonurmi, hiekka vai kivituhka
- ylituomari, varatuomari
- ilmoittautumistiedot (sähköisesti päivään x mennessä, kirjepostilla päivään y mennessä ja postiosoitetiedot - seurat saavat itse päättää päivät x ja y)
- vastaava(t) koetoimitsija(t) (nimi, puhelinnumero, Kennelliiton jäsennumero [pakollinen], mahdolliset aikarajat kuten *soitot iltaisin 18-21, ei tekstiviestejä*)
- lisätiedustelut (nimi, numero josta saa kilpailuihin liittyvää lisätietoa)
 - Seuralla tulee olla mahdollisuus muokata jälkikäteen keltaisella merkittyjä tietoja.
- **Tuomarien tulee voida syöttää tietoihinsa päivämääriä, jolloin ovat käytettävissä ja jolloin eivät ole käytettävissä**
 - Seurojen tulee voida valita esimerkiksi käytettävissä oleva tuomari ja "varata" hänet anottavaan kilpailuun. Tästä varauksesta tulee lähteä tieto tuomarille. Varattu tuomari näkyy heti kilpailun tuomaritiedoissa (yli- vai varatuomari)
- **Tulosohjelman tekeminen/ottaminen SAGIn haltuun on vielä harkinnan alla.**
- **Paperityön tulee vähentyä huomattavasti.**
 - Tulokset, tuomarin raportti ja kilpailujärjestäjän raportti tulee toimittaa vain sähköisessä muodossa. Tulosten lähettämismahdollisuuden tulee aktivoitua vasta, kun tuomari kuittaa tulokset sähköisesti oikeaksi. Ilman tuomarin sähköisesti tehtävää hyväksyntää tuloksia ei voi lähettää SAGille.

Tuomarinäkökulma - tulevaisuudessa

- **Tuomarivalmiuden ilmoittaminen**
 - Tuomarin tulee voida ilmoittaa miten hän on käytettävissä tuomaritöihin tiettyinä aikoina. Seurat voivat varata kilpailuihinsa vain tuomareita, jotka ovat järjestelmään syöttäneet olevansa käytettävissä kilpailun ajankohtana.
 - Tuomari voi ilmoittaa "olen käytettävissä viikonloppuisin" ja kaikki viikonloput näkyvät automaattisesti "käytettävissä" statuksella.
 - Jos tuomari ei voi tiettynä viikonloppuna tuomaroida, hänen tulee itse merkitä "en ole käytettävissä välillä x.y-z.y" ilman, että viikonloppu"looppi" hajoaa.
 - Seuran lähettämästä varauksesta tulee lähteä välittömästi tieto tuomarille tuomarin valitsemalla tavalla (sähköpostiin tai tekstiviestillä) ja tuomarin tulee kuitata varaus hyväksytyksi.
 - Seuralle tulee lähteä automaattisesti tieto "varaamasi tuomari (NIMI) on hyväksynyt varauksesi seuran (NIMI) kilpailuihin (PÄIVÄMÄÄRÄ)" tai muu vastaava teksti. Tuomarin hylätessä varauksen tulee tästäkin lähteä automatisoitu viesti seuralle.

- **Mitattavat koirat kisoissa**
 - Tuomari saa etukäteen tiedon montako koiraa tulee mitata kilpailussa (kts. kilpailijan näkökulma - tulevaisuus)
- **Itse mitattujen koirien mittaustietojen tarkastelu**
 - Tuomari voi katsoa omista tiedoistaan kilpailukohtaisesti mihin sākäluokkaan hän on koiria mitannut

Kilpailijan näkökulma - nykyhetki

- Kilpailija tekee itselleen käyttäjätilin
 - Lisenssinumero (Sportti-ID), postinumero, syntymävuosi, sähköpostiosoite, salasana järjestelmään
- Tämän jälkeen hän lisää ohjaamansa koiran tiedot
 - nimi, kutsumanimi, rekisterinumero, syntymäaika, koko- ja tasoluokat, omistajan nimi
 - Jos koiralla on useampi ohjaaja voi koiran tietoja muuttaa vain koiran alun perin lisännyt henkilö tai SAGIn toimisto.
- Kilpailija voi hakea kilpailuita tasoluokan (1, 2, 3) ja kennelpiirin perusteella
- Kilpailija valitsee sopivan kilpailun, laskee starttien yhteenlasketun summan ja maksaa verkkopankissa. Hän ottaa arkistointitunnuksen ja ilmoittautuessaan liittää sen tietoihin.

Kilpailijan näkökulma - tulevaisuus

- Kilpailija tekee itselleen käyttäjätilin
 - Lisenssinumero (Sportti-ID), joka hakee automaattisesti ohjaajan nykyisen edustusseuran SuomiSportista (jos seura vaihtuu ja se vaihdetaan SuomiSportiin, vaihtuu tieto automaattisesti myös KITU-käyttäjätilille)
 - Väestörekisteristä ajankohtaiset osoitetiedot järjestelmään (*miten uusi henkilötietoasetus vaikuttaa?*)
- Tämän jälkeen hän lisää ohjaamansa koiran tiedot
 - Rekisterinumero, jonka perusteella haetaan Jalostustietojärjestelmästä koiran virallinen nimi, rotu, sukupuoli, syntymäaika
 - Kutsumanimi lisätään itse
 - Koiran tietoihin voi lisätä itse useamman ohjaajan ja voi valtuuttaa toiselle henkilölle koiran tietojen muokkausoikeudet (tällöin sama koira näkyy kaikkien ohjaajien "Ohjaamani koirat" osiossa)
- Kilpailija voi hakea kilpailuita tasoluokan (1, 2, 3) ja haun aikaisen etäisyyden perusteella (esim. "näytä 50/100/150km" päässä olevat kilpailut")
- Kun koira ilmoitetaan sen ensimmäiseen kilpailuun, tulee ohjaajan ruksia "koira täytyy mitata" ilmoittautumisen yhteydessä - tämä tieto välitetään myös tuomarille
- Kilpailustartit maksetaan ilmoittautuessa - ilman maksua ilmoittautuminen ei mene läpi

- Otettava huomioon Smartumit, seurojen omat lahjakortit ja muut etuudet

Pitkän tähtäimen tavoitteet

= ei välttämättä heti ensimmäiseen julkaisuun

- **Koirille sähköinen kilpailukirja**
 - Kilpailukirjaan merkitään koiran tiedot (virallinen nimi, kutsumanimi, rotu, rekisterinumero, tunnistussirun numero, tuomarin määrittelemä kokoluokka, kilpailutulokset, tasoluokka)
 - Koiran kokoluokka voi muuttua myöhemmin, mikäli koiran todetaan kilpailevan väärässä kokoluokassa
 - Koiran tasoluokka voi muuttua myöhemmin (esim. 3-luokassa kilpaileva koira saa siirtyä alempaan 2-luokkaan)
 - Koiran rokotusten viimeinen voimassaolo merkitään sähköiseen kilpailukirjaan. Koiran ohjaajalle lähetetään sähköposti kun rokotukset ovat menossa vanhaksi.

Muuta

- Sponsoreiden logoille oma osio kilpailukalenterin yhteyteen.
- Kilpailukalenterin yhteyteen myös mainostilaa jos sellaisen saa järjestettyä fiksusti/visuaalisesti miellyttäväksi